

# 地域振興AIプロモーター

地域振興では、観光誘客だけでなく、地域イベントへの参加促進、地場産業・特産品の消費拡大、商店街や周辺エリアへの回遊促進まで含めて、生活者の行動を動かすことが求められます。一方で、自治体や地域団体の情報発信は一律になりやすく、「知ってもらおう」ことはできても「行ってみる・参加する・買ってみる」までつながらないことが多くあります。AIが来訪者や住民の関心・行動データに応じてメッセージを最適化することで、地域振興施策の実効性向上を支援します。

## 想定顧客

自治体の教育委員会、学校法人、学習塾、教育サービス事業者、企業内の人材開発担当者

## 顧客課題の声

- ・「学習アプリを導入しても、数週間で使われなくなる」
- ・「欠席傾向のある児童生徒に、同じ声かけでは響かない」
- ・「教員や保護者の負担を増やさずに、継続支援したい」
- ・「個別伴走の必要性は分かるが、人手が足りない」

## 従来 of 技術課題（LLMとの比較）

- ・ 励ましの文章は作れても、**習慣定着のための行動設計（理論的根拠）**が弱い
- ・ 学習者ごとの特性に応じた介入の**タイミングやメッセージ内容の最適化**が難しい
- ・ 典型的・画一的な介入設計となり、学習状況や動作などのフィードバックに応じた**継続的な改善**は難しい

# プランニング結果

長期的な行動の定着を目的として、**無理なく続けられる仕組み**を提供することで、自律的な習慣形成を支援します。

## 理論的根拠① 行動原理 (Mechanism of Actions)



08  
TDF Intentions

### 意図 (No.8)

- 行動を実行するという意思決定、または特定の方法で行動するという決意
- 例「今日から毎日、通勤時に海外ニュース記事を見ると決めた。」



09  
TDF Goals

### 目標 (No.9)

- 個人が達成したいと望む成果や最終的な心理状態
- 例「1年以内にTOEIC700点以上を目標にしている。」



14  
TDF Behavioral Regulation

### 行動の制御 (No.14)

- 行動を管理または変更するための行動・認知・感情に関するスキル
- 例「途中で諦めないように、予め学習ノルマを手帳に記載しておく。」



24  
ECT Behavioral Cueing

### きっかけ (No.24)

- 外部環境、刺激等から特定の行動が引き起こされるプロセス
- 例「チャイムが鳴ると勉強開始するようにしている。」

## アプリケーション設計

### アプリ画像

- 学習状況に応じた**個別メッセージ**を提示
- 小さな目標設定と達成確認を繰り返し、**自己効力感**を高める
- 行動の**きっかけ**を設計し、習慣化を促進
- 継続状況に応じて、メッセージの内容や通知タイミングを見直し

## 理論的根拠② 介入技法 (Behavior Change Techniques)

目標(No.1)、モニタリング(No.2)、通知(No.7)、習慣形成(No.8-3)、自信(No.15)など